Macromedia® Director® MX 2004
レビューアーズガイド

2004 年 2 月

© 2004 Macromedia, Inc. All rights reserved.
本文書に含まれている情報には、発行日における Macromedia の見解が反映されています。市場状況の変化により、本文書の内容は変更される場合がありますが、Macromedia は変更内容に関する責任を負いません。したがって、Macromedia では、本文書に記述されている情報の正確性について、本文書発行日以降は保証いたしません。本レビューアーズガイドは、あくまでも製品情報の提供を目的とするものであり、Macromedia では、本文書に明示あるいは黙示された保証責任を一切負いません。
Macromedia は、本文書の内容に関する特許権、特許申請権、商標、著作権、その他の知的所有権を有します。Macromedia とのライセンス契約が書面により明示的に記述された場合を除き、本文書の配布は、これら特許権、商標、著作権、あるいはその他の知的所有権に対するいかなるライセンスを供与するものではありません。
Macromedia Director、Fireworks、および Flash は、Macromedia 社の米国またはその他の国における商標または登録商標です。本文書中のその他の商標は、すべて当該各社が所有権を有します。
マクロメディア株式会社
〒 107-0052 東京都港区赤坂 2-17-22 赤坂ツインタワー本館 13 階
TEL : 03-5563-1980 (代表)　FAX : 03-5563-1990

目次

Macromedia Director MX 2004 3
Director の沿革 3
Macromedia Director MX 2004 の登場 3

Macromedia Director MX 2004 のユーザー層 4
プロフェッショナル マルチメディア デベロッパー 4
Macromedia Flash デベロッパー 4
プロフェッショナル DVD デベロッパー 4
ゲーム デベロッパー 5

Macromedia Shockwave Player 10 6

Macromedia Director MX 2004 を購入する 10 の理由 7

Macromedia Director MX 2004 にアップグレードする 10 の理由 9

Macromedia Director MX 2004 + DVD-Video 11

Director MX 2004 と Macromedia MX 2004 ファミリーを組み合わせた 12

ワークフロー 12
Macromedia Flash MX 2004 との統合使用 12
Fireworks MX 2004 との統合使用 14

新機能概要 15
パワフルかつ柔軟 15
優れた統合性とワークフローのスリム化 16
優れた生産性と作業の効率化 17

製品および会社概要 18
製品名 18
広報に関するお問い合わせ窓口 18
製品販売価格 18
購入方法 18
購入前のお問い合わせ／資料請求窓口 19
テクニカルサポート 19
Macromedia について 19
マクロメディア株式会社 19
必要なシステム条件 20

Macromedia Director MX 2004

Director の沿革

約 20 年もの間プロフェッショナルマルチメディアデベロッパーの必須ツールとして親しまれ続けている Macromedia Director は、VideoWorks として市場に登場し、高度なアニメーションを容易に作成できるインターフェイス、強力なグラフィック合成エンジンなどの特色が注目を浴びました。それ以降、Director は先進マルチメディア開発のためのスタンダードとして君臨し、多くのマルチメディアプロジェクトにとって欠かすことができないツールとして利用されています。

Director に搭載された強力なスクリプト言語、Lingo™ は、容易に各種デジタルメディアを統合し、1990 年代初頭のマルチメディア界に大きな変革をもたらしました。この結果、1990 年代半ばには、全マルチメディア CD-ROM タイトル の 70% もが Director を利用して作成／開発されるようになりました。

1996 年には、Director ムービーをインターネットブラウザ内で再生するための革新的な Macromedia Shockwave® Player が登場し、Director の地位をさらに確固たるものにします。Shockwave Player の登場は、Director を利用するコンテンツ制作者に新たな市場を切り拓いただけでなく、インターネットユーザーのデジタル体験にも大きな変革をもたらしました。

2002 年にリリースされた Director MX は、Director の革新性をより強化した製品としてリリースされました。Director MX には Macromedia Flash™ や Fireworks® などの他のソフトウェアとの統合機能が強化され、Macromedia MX 製品ファミリーの一製品として、より効率的なワークフローを実現しました。Director MX はプロフェッショナルデベロッパーが選択する最良のツールとして、CD、DVD、キオスク端末、インターネットを配布媒体とするプロモーション、教育用コンテンツ、企業プレゼンテーション、ゲームなど、あらゆるマルチメディアコンテンツ制作現場で活躍しています。

Macromedia Director MX 2004 の登場

Director MX 2004 は CD／DVD-ROM、イントラネット、キオスク端末、インターネットユーザーを対象とした、ハイパフォーマンスインタラクティブコンテンツを制作するためのプロフェッショナルマルチメディアオーサリングツールです。Director MX 2004 は多くのデジタルメディアをサポートしており、エンハンスド DVD コンテンツや、教育用教材、製品デモ、エンターテインメント用アプリケーションなどの分野で、アイデアを効率良く具体化し、市場に投入することができます。また、Director MX 2004 では、スクリプト作成時に使用できる言語に新たな選択肢が加わるとともに、クロスプラットフォームなパブリッシュが可能になり、今まで以上にコンテンツ開発時の生産性が高まります。

Macromedia Director MX 2004 のユーザー層

Director には様々な背景のユーザーが存在しますが、次の 5 つのカテゴリーが Director MX 2004 の主要ユーザー層として挙げられます。

プロフェッショナル マルチメディア デベロッパー

プロフェッショナルマルチメディアデベロッパーは、あらゆるマルチメディアプロジェクトの開発に Director を使用し、完成したプロジェクトを記憶メディア (CD、DVD、キオスク端末など) や Web に向けて配信しています。このユーザー層は Director が誇る高性能レンダリングエンジンや、強力なスクリプト言語を最大限活用でき、Director が他のオーサリングツールより多くのメディア形式をサポートしていることに魅力を感じています。また、プロフェッショナルマルチメディアデベロッパーの多くは、Director の機能拡張アーキテクチャー"Xtra"を利用して独自の拡張機能をプログラムに付け加えています。

Macromedia Flash デベロッパー

Macromedia Flash デベロッパーが Director MX 2004 を利用すれば、コンテンツ配信の対象メディアがインターネット以外に、CD、DVD、キオスク端末などの固定メディアへも対象にできます。Director は、QuickTime®や Windows® Media™、RealVideo™、AVI など Macromedia Flash がサポートしていないメディアタイプでも変換せず、そのままプロジェクト内で使用することが可能です。また、Director プロジェクト内に配置した Macromedia Flash ファイルの制御には Lingo、または JavaScript 構文のどちらを利用することも可能です。Director プロジェクト内に配置した Macromedia Flash コンテンツの編集には、Macromedia Flash での直接編集を実現するラウンドトリップ機能が使用できます。この機能を利用すれば、Macromedia Flash MX 2004 での編集が完了次第、Director MX 2004 内の Macromedia Flash コンテンツに変更内容が反映されます。

プロフェッショナル DVD デベロッパー

プロフェッショナル DVD デベロッパーは、DVD-Video の PC 再生時にアクセスできる特典コンテンツがパッケージの付加価値を高めることを知っています。しかしそのようなコンテンツを容易に作成するためのオーサリングツールは存在しませんでした。今までは、エンドユーザーの注目を引くような、高度なインタラクティブ体験を特典コンテンツとして含め、クロスプラットフォームに配信するには、複数のソリューションや製品を組み合わせて使用する必要がありましたが、Director MX 2004 では Director プロジェクト内で DVD-Video の再生と制御が自由に行えるため、完成したプロジェクトをクロスプラットフォーム対応のスタンドアローンプロジェクトとして配布したり、Shockwave コンテンツの形で Web へと配信することが可能です。

e ラーニング デザイナー

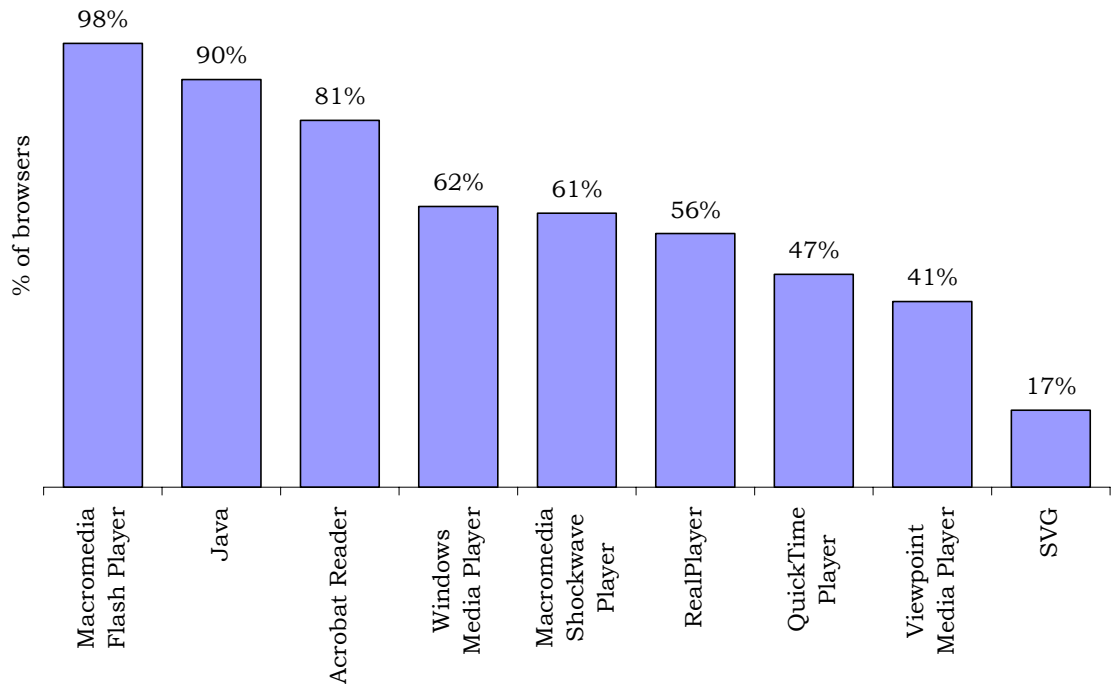
Director MX 2004 は e ラーニング教材を手がけるデザイナーにとっても重要な機能を多数搭載しており、遠隔教育用の教材などを効率良く開発できます。また、Director MX 2004 にはコンテンツを簡単に米国連邦法に準拠したアクセシブルコンテンツにするためのツールも含まれています。さらに、Director との統合性に優れた Macromedia サーバー製品を Director と組み合わせて使用すれば、バックエンドに控えるサーバーインフラと連動するハイパフォーマンスな遠隔教育用 Director コンテンツも作成できます。

ゲーム デベロッパー

ゲームデベロッパーの場合、柔軟でパワフルな Director のスクリプト機能を最大限活用することによって、スタンドアローンアプリケーションや Shockwave コンテンツとしての配布が可能なハイパフォーマンスゲームを開発することができます。このユーザー層は、現在入手可能なパッケージソフトウェア製品の中でも最高級のパフォーマンスを誇る Director MX 2004 のレンダリングエンジンを利用することによって、開発時間の短縮を実現することできます。

Macromedia Shockwave Player 10

Shockwave Player は Director を利用して開発したコンテンツを主要インターネットブラウザ上にて表示するための再生テクノロジーです。現在、Web への接続が可能なユーザーの 6 割以上が Shockwave Player をインストールしており、Web を介したメディア再生テクノロジーのトップ 5 に Shockwave Player がランキングされています。



1996 年にリリースされた Shockwave Player は、その配布数を年々増やしてきました。また、Shockwave Player には Web ユーザーが常に最新の機能性を楽しめるよう プレイヤーの自動アップデート機能が備わっています。

Shockwave Player は、www.macromedia.com/jp/software/shockwaveplayer から無償ダウンロードできます。

また、インターネットサービスプロバイダーやソフトウェアデベロッパー、各種企業においては、無償の再配布ライセンスを取得することにより、Shockwave Player を CD-ROM や DVD-ROM、イントラネットに再配布することも可能です。詳しくは、www.macromedia.com/jp/support/shockwave/info/licensing のオンライン配布契約許諾をご覧ください。

Macromedia Director MX 2004 を購入する 10 の理由

1. ハイパフォーマンスインタラクティブ体験の作成／制御

各種メディアフォーマットの容易な統合性や、パワフルなスクリプト言語が備わった Director MX 2004 なら、高度なインタラクティブプロジェクトでも素早く容易に開発することが可能です。Director MX 2004 のレンダリングエンジンは高度にチューニングされており、Macintosh® 、Windows 双方のプラットフォームに一貫した再生結果をもたらします。

2. 開発時間の短縮

既製のビヘイビアや、高度なデバッギング機能、再利用可能なコンポーネントなどを使用すれば、作業スピードの向上と開発時間の短縮が実現します。

3. ブラウザ以外にも Macromedia Flash コンテンツを配信

Macromedia Flash との統合性に優れた Director を利用すれば、従来の Web ユーザーに加え、CD-ROM や DVD-ROM、キオスク端末などを利用する新たなユーザー層にも Flash コンテンツを配布できるようになります。既製の Flash コンテンツを Director プロジェクトで再利用すれば、Director のパワフルなメディアサポートや高度なメモリ管理機能、オーサリング時や再生時の拡張性などを活用した高度なアプリケーションを迅速に開発することができます。

4. 新搭載のパワフルな DVD -Video 機能

Director ムービー内での DVD-Video 形式ビデオの埋め込み・再生／制御が可能になり、DVD-Video によってのみ実現可能な最高品質ビデオを e ラーニングアプリケーションの一部として使用したり、エンターテイメント用コンテンツなどの特典と組み合わせて利用することができます。

5. 広範にコンテンツを配信

作成したプロジェクトは、現時点で考えられる最も幅広いターゲット環境に向けて配信できます。一度オーサリングしておけば、[パブリッシュ]操作を一度実行するだけでコンテンツを Macintosh ／ Windows 両プラットフォーム用の
プロジェクタとして同時にパブリッシュすることが可能なため、作業効率が大幅にアップします※。また、Web 用の Shockwave コンテンツとしてパブリッシュすることも可能です。
※動作確認とデバッグを確実に行うには、各プラットフォーム上で稼動する Director をご用意いただくことをお勧めします。

6. JavaScript 構文、または Lingo を利用してプログラミング

インパクトのあるインタラクティビティの作成などには、従来の Lingo に加えて、より一般的な JavaScript 構文、またはこれら２つを組み合わせて使用することができます。２つのスクリプト言語がサポートされたことによって、Director プロジェクトのスクリプティングを JavaScript に慣れ親しんだデベロッパーと共同して開発するといったことも可能です。

7. 多彩なメディアタイプを幅広く活用

Director MX 2004 は、プロフェッショナル用マルチメディアオーサリングツールの中で比較するものがないほど多くのメディア形式をサポートしています。QuickTime、Windows Media™、RealVideo™、AVI、3D 以外にもさまざまなメディアフォーマットをサポートし、妥協のないインタラクティブ体験が制作できます。また、Director をカスタム拡張すれば、標準でサポートされていないメディア形式でも、オ―サリング時および再生時に利用することも可能です。

8. 無限の拡張性

Director MX 2004 は最も拡張性に富んだプロフェッショナル用マルチメディアオーサリングツールです。Director に採用されている Xtra 拡張アーキテクチャーを利用すれば、オーサリング環境、再生環境のいずれにおいても既存機能を自由自在に拡張することが可能です。ジョイスティックなどの外部機器での操作を可能にしたい場合や、Web カメラから画像を取り込むといった機能の作成時などに Xtra が活躍します

9. アクセシブルコンテンツを CD／DVD-ROM、キオスク端末、Web 用に作成

Director MX 2004 なら、国際規格に準拠したアクセシビリティ関連ガイドラインや、アクセシビリティソフトウェアの要件を満たすコンテンツを作成でき、あらゆるユーザーに優しいアクセシブルなコンテンツを作成できます。完成したアクセシブルコンテンツは、スクリーンリーダーを別途インストールする必要はなく Macintosh、Windows それぞれのプラットフォームのスタンドアローンアプリケーション、あるいは Web 用の Shockwave コンテンツとして配信可能です。

10. インタラクティブなリアルタイム 3D をプロジェクトに追加

3D のモデルやテクスチャー、アニメーションなどを一般的な 3D アプリケーションやサービスから取り込むことができ、これらに物理シミュレーションやパーティクルシステム、ボーンアニメーション、モーションブレンディング、トゥーンシェーディングなどのパワフルな 3D エフェクトを適用することも可能です。インタラクディブなリアルタイム 3D を利用することによって、e ラーニング教材やエンターテインメントコンテンツ、製品デモなどがより魅力的かつ効果的なものになります。

Macromedia Director MX 2004 にアップグレードする 10 の理由

1. Macromedia Flash MX 2004 コンテンツのインポート

Director プロジェクト内に取り込んだ Macromedia Flash コンテンツは、アニメーションとスクリプトのどちらも、従来より 15 - 70 % 再生パフォーマンスが向上します。

2. 柔軟なスクリプティング環境

パワフルなインタラクティビティをプロジェクト内に追加するには、従来の Lingo に加えてより一般的な JavaScript™ 構文を使用することも可能です。同一プロジェクト内に Lingo と JavaScript の両方を使用すれば、さらにスクリプトの柔軟度が上がります。また、これからは JavaScript™ に慣れ親しんだデベロッパーも Director プロジェクトの開発に参加できるようになります。

3. コンポーネントを利用して開発時間を短縮

Director アプリケーションに Macromedia Flash MX 2004 の既製コンポーネントを利用すれば、コーディング作業を最小限に抑えることができます。また、カレンダーや各種インターフェイス要素は、それぞれのコンポーネントをドラッグするだけで作成でき、プロジェクト開発時間の短縮に貢献します。

4. プロジェクトに DVD-Video を追加

Director ムービー内での DVD-Video 形式ビデオの埋め込み・再生・制御が新たに可能になり、DVD-Video によってのみ実現可能な最高品質ビデオをハイパフォーマンスなクロスプラットフォームアプリケーション内で利用できるようになります。

5. Macintosh／Windows 両プラットフォームにパブリッシュ

Macintosh 版、Windows 版、いずれの Director MX 2004 を使用していても、一回の操作で両プラットフォーム用のスタンドアローンアプリケーションをパブリッシュすることが可能です。また、Web 用の Shockwave コンテンツも同じようにワンクリックでパブリッシュできます。新採用の [プロジェクタパブリッシュ] パネルは煩雑なダイアログボックス設定を省略し、余分な繰り返し作業のないスムーズなアプリケーション開発を実現します。また、パブリッシュ時の設定はプロジェクトごとに保存しておくことも可能です。

6. 効率良くプロジェクト内のパーツを管理

スプライトやチャンネルを、従来のように番号だけではなく、名前で管理し、参照できるようになったため、開発が容易になるとともに作業効率が向上します。これからは、コードの機能性を損なわずに、スコア内でスプライトを自由に移動することができるのです。

7. 作業スペースを自由自在にカスタマイズ

最新の作業スペース管理機能を利用して作業環境をカスタマイズできるので、標準のパレット群に MIAW (Movie In A Window) ツールをドッキングするなど、自由自在に作業スペースをカスタマイズすることが可能です。

8. Macromedia MX 2004 ファミリーの強固な統合機能を活用

Macromedia MX 2004 ファミリーの各製品には、パワフルかつ使い勝手の良い、共通のインターフェイスが備わっています。Director MX 2004 を Macromedia Flash MX 2004 や Fireworks MX 2004 などの Macromedia MX 2004 ファミリー製品と組み合わせて利用すれば、コンテンツを素早く、シームレスに Director プロジェクト内に統合でき、開発時間の短縮につながります。さらに、Director プロジェクトに配置した各コンテンツ要素は、Director の作業スペースから直接アクセスできる [起動と編集] 機能を利用して、素早く編集することができます。

9. 新たに加わったウィンドウプロパティを使用して、プロジェクトの見栄えを素早くカスタマイズ

[テンプレートの表示] パネルに新たに加わったウィンドウ設定を利用すれば、Director プロジェクタのウィンドウの見栄えを素早く、しかもきめ細かくカスタマイズできます。また、ウィンドウやドラッグマスクの作成といった高度なタスクでも、ドロップダウンリストからキャストメンバーを指定するだけで完了します。

10. ヘルプコンテンツに素早くアクセス

作業スペース内に統合された [リファレンス] パネルを使用すれば、必要な情報に素早くアクセスすることができます。Director の製品マニュアルからビヘイビアや Xtra の解説、さらには Lingo や JavaScript 構文のリファレンスガイドに至るまで、[リファレンス] パネルひとつですべてのリファレンスコンテンツを表示できます。

Macromedia Director MX 2004 + DVD-Video

1997 年のリリース以来、DVD-Video フォーマットは、高画質ビデオコンテンツ配信の標準フォーマットとして君臨し、テレビやビデオデッキといった従来の消費者電化製品の浸透速度をはるかに超えるスピードで市場に浸透し続けています。

また、マルチメディアデベロッパーにおいても、Apple® DVD Studio Pro® や Adobe® Encore™ DVD、Sonic ReelDVD® などといった安価なプロフェッショナル仕様 DVD オーサリングツールの普及を機に、DVD フォーマットの急速な浸透が始まったといえます。DVD オーサリングツール市場にはさまざまな製品が発表されているというものの、DVD-Video フォーマットと高度なインタラクティビティを組み合わせたコンテンツの開発や、クロスプラットフォームに向けたパブリッシュを希望した場合、高度なプログラミング力と相当の出費が必要とされていました。さらに、これら多くの製品は Windows 版のみリリースされていることがほとんどでした。Director MX 2004 は、このような DVD オーサリング環境の現状に新たな可能性を提供する製品です。

Director MX 2004 には、DVD-Video の埋め込み／再生／制御の各機能を素早く Director プロジェクト内に追加するためのパワフルな機能が備わっています。また、Director MX 2004 はクロスプラットフォーム対応エンハンスト DVD コンテンツの開発をリーズナブルな価格で実現する初めての製品であり、エンターテイメントコンテンツ制作スタジオや、e ラーニング教材製作プロフェッショナル、さらには、DVD アーティストや企業用プレゼンテーション制作プロフェッショナルなどの注目に値するといえます。

Director MX 2004 にはエンハンスト DVD コンテンツを開発するためにシンプルでありながらもパワフルな数々のアプローチを用意しています。Director MX 2004 を利用すれば、つぎに示すような事項を実現することができます:

- Director プロジェクタ内や Shockwave Player を使用している Web ページに、DVD ムービーの再生機能を埋め込み。
- DVD ムービー再生中に URL の呼び出しや、キャストの入れ替えなどのイベントを実行。
- DVD のナビゲーション制御に Macromedia Flash ムービーなどのカスタムユーザーインターフェイスコンポーネントを利用。
- DVD-Video の再生にあわせて Web コンテンツとして用意したシナリオやストーリーボードが表示されるようなコンテンツ体験の開発。
- Web ベースのプレイリストを利用して、DVD ムービーの再生順序をカスタマイズ。

Director MX 2004 と Macromedia MX 2004 ファミリーを組み合わせたワークフロー

Director MX 2004 には、Macromedia Flash MX 2004、Fireworks MX 2004 同様にワークフローの簡素化とスピードアップを主眼に再デザインされた MX 2004 ファミリー同様のインターフェイスを採用しています。MX 2004 仕様のインターフェイスデザインには、各アプリケーション共通のツールバーや、パレット、ワークフローなどが備わっており、各アプリケーションを効率良く使用することができます。

また、MX 2004 の各アプリケーション間には、従来よりもさらに緊密な統合機能性も備わっています。

Macromedia Flash MX 2004 との統合使用

Macromedia Flash MX 2004 と Director MX 2004 は、それぞれがリッチメディアコンテンツのための強力なソリューションであるといえますが、これら 2 つを統合使用することによって、オンラインとオフラインを網羅する最も効果的なリッチコンテンツの作成が可能になります。Director ユーザーの多くは、すでに Macromedia Flash との組み合わせがもたらす可能性を追求しており、Macromedia Flash ユーザーも徐々に Director との統合使用がもたらす可能性を追求し始めています。

Director MX 2004 は、Macromedia Flash MX 2004 ユーザーがつぎのような事柄を求める場合に、その威力を発揮します:

- QuickTime、RealMedia、BMP、GIF など、より多くのメディアタイプの使用
- CD や DVD といったディスクメディアに独立したアプリケーションとしてコンテンツを配布する際に必須となる、高度なメモリ消費管理、優れた再生時パフォーマンス、プロフェッショナル仕様のメディア処理能力.
- プロジェクト内における DVD-Video コンテンツの埋め込み・制御・再生
- 高いパフォーマンスを誇る Director の再生エンジンを利用したアニメーションの高品質化
- インタラクティブなリアルタイム 3D コンテンツの使用
- 使用する入力デバイス (ジョイスティックやカメラなど) の拡張

Macromedia Flash MX 2004 は、Director MX 2004 ユーザーが次のような事柄を求める場合に、その威力を発揮します:

- ベクター形式のテキストやグラフィックの使用: ファイルサイズのコンパクトさに定評があるベクター形式は、ビットマップよりファイルサイズが小さいだけでなく、表示スケールを変更しても各アセットのクオリティを低下さません
- Director MX 2004 からの Macromedia Flash MX 2004 各種機能へのダイレクトアクセス

主な統合機能:

Macromedia Flash MX 2004 ファイルをダイレクト読み込み：Director MX 2004 アプリケーション内に Macromedia Flash MX 2004 ファイルを読み込めば、コンパクトなベクター形式のグラフィックと Flash のパワーをそのまま活用することが可能です。また、Director MX 2004 内で使用する Macromedia Flash コンテンツは、アニメーション、スクリプトともに従来より 15 - 70% パフォーマンスが向上します。

Macromedia Flash をダイレクトに起動してコンテンツを編集：Director のダイレクト [起動と編集] 機能を利用すれば、Flash コンテンツを素早く編集することができます。Director MX 2004 内に配置した SWF ファイルをダブルクリックするだけで Macromedia Flash MX 2004 が起動し、Macromedia Flash MX 2004 での編集が完了した際には、ファイルが自動的に保存されるだけでなく、Director MX 2004 に編集後の SWF ファイルが再インポートされます。

Macromedia Flash オブジェクトを制御するための強力なスクリプト：Director MX 2004 内でも Macromedia Flash オブジェクトを制御することができ、開発時間が短縮できます。Macromedia Flash オブジェクトのプロパティは、Director MX 2004 からでもすべて取得および編集が可能です。また、Director ネイティブの Lingo コードや JavaScript 構文を使用して新たな Flash オブジェクトを生成することも可能です。

Macromedia Flash Communication Server MX をサポート：Macromedia Flash Communication Server MX のパワフルな機能を利用すれば、リアルタイムコラボレーションやライブイベントのストリーミングなどがすべて実現可能です。

Macromedia Flash Remoting MX をサポート：Macromedia Flash Remoting MX の機能を利用すれば、Macromedia ColdFusion® MX や、Microsoft .NET™、Java™、さらには SOAP ベースの Web サービスへとアクセスすることができます。

Fireworks MX 2004 との統合使用

Director MX 2004 デベロッパーの多くは、Director プロジェクト内で使用するグラフィックの作成に Fireworks MX 2004 のパワフルなデザイン・開発環境を利用しています。緊密に統合された Director MX 2004 と Fireworks MX 2004 の間には、マルチメディアオーサリング環境とグラフィックデザイン環境間を行き来するためのラウンドトリップ編集機能が備わっています。

主な統合機能:

シームレスに起動／編集：Director のダイレクト [起動と編集] 機能を利用すれば、ビットマップを素早く編集することができます。Director MX 2004 内に配置したビットマップをダブルクリックするだけで Fireworks MX 2004 が起動し、Fireworks MX 2004 での編集が完了した際には、ファイルが自動的に保存されるだけでなく Director MX 2004 内に編集後のビットマップが再インポートされます。

Fireworks MX 2004 ネイティブファイルを読み込み：Fireworks ファイルをダイレクトに読み込むことによって、管理するファイル量の低減と作業時間の短縮が実現します。Director MX 2004 は、Fireworks PNG ファイルをネイティブサポートしているので、Fireworks で作成したファイルをキャストライブラリに取り込むためにいちいち Fireworks から書き出す必要はありません。

Fireworks MX 2004 を Director MX 2004 の [ペイント] ウィンドウとして使用：Director MX 2004 の外部エディタ初期設定を変更すれば、すべての画像ファイルフォーマットのキャストメンバー用 [ペイント] ウィンドウとして Fireworks MX 2004 を使用することができます。また、Director のデフォルト設定では、GIF、JPG、PNG などの一般的な画像フォーマットの外部エディタに Fireworks が指定されています。

シームレスに起動／最適化：画像を最適化する場合でも Director MX 2004 からシームレスに処理できます。Fireworks MX 2004 の最適化モードは画像をクリックするだけで起動でき、圧縮後の画質やファイルサイズをその場で確認しながら JPG 圧縮レベルを調整できます。画質とファイルサイズの適当なバランスが取れたら、[更新] ボタンをクリックします。ファイルが保存されるとともに、自動的に Director MX 2004 に最新バージョンのファイルが再インポートされます。

統合されたビヘイビア：Fireworks MX 2004 グラフィックに適用されているビヘイビアでも、Director 内でスムーズに取り扱うことが可能です。Fireworks で作成したロールオーバーや高度な JavaScript 機能などは Director MX 2004 に読み込んだ後でもネイティブビヘイビアとして編集・操作できます。

Fireworks からの読み込み用 Xtra を標準バンドル：Director MX 2004 には、Fireworks MX 2004 コマンドの Xtra が標準バンドルされており、Fireworks からの書き出し時にファイルを自動セットアップする機能や、JavaScript で記述されたビヘイビアを Director MX 2004 の Lingo ビヘイビアに変換するための HTML 出力テンプレートなどが含まれています。

Fireworks からの読み込み用 Xtra を利用すれば、次の機能が実現します。

- レイヤーをキャストメンバーとして書き出し：Fireworks MX 2004 で作成したレイヤーは、Fireworks MX 2004 の CSS レイヤー書き出しフォーマットによって、HTML と画像の組み合わせとして Director MX 2004 に書き出されます。Director MX 2004 にインポートされた時点の各レイヤーは、独自のキャストメンバーとしてステージ上の正しい位置に配置されます。
- ボタンやロールオーバーの書き出し：Fireworks MX 2004 は、ボタンやロールオーバーなどの Director MX 2004 への書き出しにスライス機能を利用します。Director MX 2004 には各要素がそれぞれ独自のキャストメンバーとして読み込まれ、スプライトはステージ上の正しい位置に配置されます。
- 断片化したロールオーバーの書き出し：特定のスライスエリアにマウスオーバーした際にキャンバス内の別のスライス画像が入れ替わるような断片化したロールオーバー (例: ボタン) でも、レイヤーやボタン同様に簡単に Director MX 2004 へと書き出すことができます。

新機能概要

パワフルかつ柔軟

他の追随を許さない豊富なメディアタイプのサポートや、オーサリング環境／再生環境の拡張性を活用すれば、Director MX 2004 のパワーをフルに引き出すことができます。

- **よりクリエイティブに**：新たに追加された DVD 関連の機能は、マルチメディアプロジェクト内における DVD-Video の埋め込み／制御／再生を可能にします。
- **幅広く拡張**：パワフルなプラグインアーキテクチャー、Xtra を利用することによって、Director のオーサリング環境と再生エンジン双方を限りなく拡張することが可能です。Xtra はサードパーティー製のものを購入して使用することや、ユーザー自身が作成したものを使用することができ、ジョイスティックやカメラの使用、あるいは画面解像度の変更やファイルの読み込み／書き出しといったオペレーティングシステムレベルの高度なタスクを自動化するために利用できます。
- **目が離せない魅力的なコンテンツの作成**：DVD-Video、Windows Media、RealMedia、QuickTime、Macromedia Flash からオーディオやビットマップ、3D フォーマットに至るまで、多彩なメディアフォーマットが組み合わさった魅力的なコンテンツが作成できます。

プロフェッショナルのためのマルチメディアオーサリング環境	
DVD-Video サポート	注目度の高いインタラクティブビデオフォーマットの DVD-Video を Director プロジェクト内に容易に統合できます。DVD ムービーの埋め込み／制御／再生機能とともに他のメディアタイプを配置することによって、パワフルなインタラクティブ体験が実現します。また、完成した Director プロジェクトは、スタンドアローンアプリケーションとしてクロスプラットフォームにパブリッシュすることや、Web ベースの Shockwave コンテンツとしてパブリッシュすることが可能です。
DVD Controller コンポーネント	Flash ベースの既製コンポーネント、DVD Controller を利用すれば、Director プロジェクタや Shockwave コンテンツに素早く DVD 再生機能を盛り込むことが可能です。コントローラーは3つのスタイルから選択することができ、DVD ムービーのナビゲーションに関するすべてを制御することが可能です。
DVD イベントマネージャー	Web ページの呼び出しや DVD 再生中のキャストメンバーの入れ替えといったイベントの呼び出しには、DVD イベントマネージャーを使用します。効率良いこのビジュアルツールを使用することによって、DVD に関連する主なスクリプティングを記述する必要がなくなり、DVD 再生時用のインタラクティビティをスピーディーに作成できます。
Windows Media サポート	Director プロジェクトに Windows Media Format (Windows Media Audio、Windows Media Video) が利用できます。
RealMedia サポート	RealVideo、RealAudio を含む RealMedia ファイルを Mac 用、Windows 用双方の Director プロジェクト内に統合できます。
Macromedia Flash 7 サポート	Macromedia Flash 7 コンテンツを容易に Director 内に追加したり、Director から直接制御することが可能です。また、最新バージョンの Macromedia Flash MX 2004 を利用することによって、Director とシームレスに統合されたインパクトのあるコンテンツが開発できます。
Macromedia Flash のパフォーマンス強化	Director MX 2004 プロジェクトに追加した Macromedia Flash コンテンツは、従来の Director より 15 - 70% スピードアップします。

優れた統合性とワークフローのスリム化

シームレスに統合された Macromedia MX 2004 ファミリー製品を統合使用すれば、素早い動的コンテンツやインタラクティブコンテンツの開発が実現します。

- **Macromedia Flash MX 2004 ファイルをシームレスにインポート**：Director MX 2004 の Macromedia Flash [起動と編集] 機能を利用すれば、インポート後の Macromedia Flash コンテンツでも素早く編集できます。
- **全体的なパフォーマンスの向上**：Director における Macromedia Flash の再生パフォーマンスが改善されており、全体的なパフォーマンスの向上が実現します。また、ユーザーインターフェイスやメディアコンポーネントといった多彩な機能を搭載した Macromedia Flash MX 2004 の既製コンポーネントを Director プロジェクトに統合することも可能です。
- **直感的に作業**：Macromedia 製品共通の親しみやすいユーザーインターフェイスや、カスタマイズ可能なワークスペースを使用することによって、直感的なワークフローが実現します。また、ステージやムービーをウィンドウにドッキングしたりツールパレットをカスタマイズすれば、効率良い作業環境を自由自在に構築できます。

パワフルなワークフローを実現するための強化点	
Flash コンポーネントサポート	Macromedia Flash の既製コンポーネントを Director プロジェクトに使用すれば、高度なインタラクティビティでも最少のコーディング量で実現できます。カレンダーや各種ユーザーインターフェイス要素が含まれているコンポーネントは、プロジェクト内にドロップするだけで簡単に使用できます。
MX ユーザーインターフェイス	ユーザーインターフェイスが MX 2004 仕様に刷新されており、効率良く Macromedia MX 2004 ファミリーの他製品と統合使用することができます。
ステージドッキング	新機能のステージドッキングを使用すれば、作業画面を効率良く整理でき、生産性が高まります。
ウィンドウプロパティ	[テンプレートの表示] パネルに新たに加わったウィンドウ設定を利用すれば、Director プロジェクタウィンドウの表示スタイルを素早くカスタマイズできます。また、ウィンドウやドラッグマスクの作成といった高度なタスクでも、ドロップダウンリストからキャストメンバーを指定するだけで完了します。
MIAW ドッキング	MIAW (Movie In A Window) ツールをパレット群や他のツールにドッキングすれば、さらにスムーズなワークフローが実現します。
パネルセット	デフォルトのパネルセットには、新たにデザイナー用やデベロッパー用といったユーザー層ごとのワークフローに特化したものが加わり、利用できるパネルセットの選択肢が広がります。また、使用するモニターの解像度に最適化されたパネルセットも用意されています。
リファレンスパネル	他のツールパレットにドッキングすることも可能なリファレンスパネルからは、必要なリファレンスコンテンツに素早くアクセスできます。また新機能として、リファレンスで参照したスクリプトを自動的にプロジェクト内のコードに挿入する機能が加わりました。

優れた生産性と作業の効率化

選択肢の増えたスクリプト方法や生産性を高めるための強化点によって、アイデアをより効率良くかつ容易に具体化することができます。

- **高度なインタラクティビティを効率良く作成**：スクリプティング時には、従来の Lingo だけではなく、より一般的な JavaScript 構文も使用できます。また、これら2つのスクリプト言語を同一プロジェクト内に使用してインタラクティビティを作成することも可能です。
- **完成したコンテンツをクロスプラットフォームにパブリッシュ**：完成したコンテンツは、Mac 用プロジェクタ、Windows 用プロジェクタを含むあらゆるフォーマットにすべてワンステップでパブリッシュできます。
- **制作時間の短縮**：スプライトやチャンネルにカスタムの名称を付けることができるようになり、これらの管理が容易になります。またこのことにより、スコア内でスプライトやチャンネルを移動する際にスクリプトを書き替える必要がなくなり、スクリプティングや編集作業にかかる時間が短縮できます。

作業時間を短縮するための強化点	
JavaScript 構文	従来の Lingo に加えて新たに ECMAScript 準拠の JavaScript 構文がフルサポートされており、より一層高度なインタラクティビティでも素早くプロジェクト内に追加できます。また、JavaScript 構文がサポートされたことにより、Web デベロッパー系のユーザーでも簡単に既存知識を活かせるようになりました。JavaScript に長けたデベロッパーとコラボレーションして Lingo と JavaScript 双方を利用すれば、開発時間の短縮につながります。
Lingo 構文の強化	Lingo にも大幅な改善が加えられており、開発やデバッグに要する時間の短縮が実現します。また Lingo 構文の強化により Director Object Model (DOM) 内での開発がより効率良くなります。
[プロジェクタ] パネル	パブリッシュ時の煩雑なダイアログボックス設定が省略でき、Director アプリケーションを素早くパブリッシュできます。また、パブリッシュ時の各種設定をプロジェクトごとに保存することができ、設定作業を繰り返しおこなうことなく、容易に Director アプリケーションを作成できます。
プロジェクタをクロスプラットフォームにパブリッシュ	Mac と Windows 双方のプラットフォーム用の Director アプリケーションをわずかワンクリックで作成できます。
スプライトやチャンネルの名称をカスタマイズ	スプライトやチャンネルごとに独自の名称を与えれば、一度記述したスクリプトを書き換えることなくこれらの要素を自由に移動できるため、スクリプティングや編集作業に要する時間を短縮することができます。
Flash スプライト処理の最適化	Director の Flash コンテンツ処理機能が大幅に改善されており、Flash オブジェクトの複数インスタンスを含むような Director プロジェクトの場合、再生処理時のパフォーマンスが大幅に向上します。
XML 解析処理の強化	最新の XML 解析メソッドが備わり、XML ドキュメントの解析機能が強化されるとともに、XML 処理に必要なリソースが最小限に抑えられます。

製品および会社概要

製品名

Macromedia® Director ® MX 2004 日本語版

広報に関するお問い合わせ窓口

pr-j@macromedia.com

製品販売価格

商用版

Macromedia Director MX 2004 日本語版　Macintosh / Windows

税込標準価格	176,400 円
税抜	168,000 円

アップグレード版 ※

Macromedia Director MX 2004 日本語版 アップグレード版　Macintosh / Windows

税込標準価格	50,400 円
税抜	48,000 円

エデュケーション版

Macromedia Director MX 2004 日本語版 エデュケーション版　Macintosh / Windows

標準価格税込	88,200 円
税抜	84,000 円

※ アップグレードポリシーについて

最新現行バージョンから遡って 2 世代前までのバージョンがアップグレードの対象バージョンとなります。また、エデュケーション版から商用版へのアップグレード、あるいは、エデュケーション版からエデュケーション版へのアップグレードは提供しておりません。あらかじめご了承ください。

アップグレードポリシー、アップグレード対象製品、およびアップグレードパスは、以下 Web サイトをご覧ください。

www.macromedia.com/jp/software/upgrade/

購入方法

Macromedia Director MX 2004 日本語版は、Macromedia 正規販売代理店または認定製品取扱店、および、Macromedia オンラインストアにてご購入いただけます。詳しくは、www.macromedia.com/jp/buy/ をご覧ください。

Macromedia Volume License Program（MVLP）

企業、一般ユーザー、教育機関を対象とし、ソフトウェア大量購入の際に適用いただけるディスカウントプログラムです。本プログラムに関するお問い合わせは、マクロメディアボリュームライセンスプログラムサポートセンターへお問い合わせ下さい。

マクロメディアボリュームライセンスプログラムサポートセンター

E-Mail：mvlp-j@macromedia.com

TEL：03-5560-6798 / FAX：03-5546-3454

営業時間：10:00-12:00 / 13:00-17:00（祝日を除く月～金）

購入前のお問い合わせ／資料請求窓口

マクロメディア カスタマーサービスセンター

E-Mail：service-j@macromedia.com

TEL：03-3534-7675

FAX：03-5546-3454

営業時間：10:00-12:00、13:00-17:00（祝日を除く月～金）

テクニカルサポート

テクニカルサポートに関する情報は、以下の Web サイトをご覧ください。

www.macromedia.com/jp/support/programs/

Macromedia について

「すべての人に素敵な体験を。」Macromedia Inc. は素晴らしいインターネットユーザー体験の創造を通して、さらにその先のビジネスに貢献します。Macromedia の製品によって、何百万ものビジネスユーザー、デベロッパー、デザイナーが、インターネット、CD-ROM、DVD-ROM 等各種メディア、ワイヤレス環境、またはデジタル機器上で、生産性を高めながら魅力的かつ印象的なユーザー体験を創出し提供しています。

マクロメディア株式会社

〒 107-0052 東京都港区赤坂 2-17-22 赤坂ツインタワー本館 13F

TEL : 03-5563-1980 （代表）／ FAX : 03-5563-1990

www.macromedia.com/jp/

必要なシステム条件

Macromedia Director MX 2004 オーサリング環境の必要なシステム条件

Mac	Windows
Power Mac G3 500 MHz 以上のプロセッサ	Intel® Pentium® III 600MHz 相当のプロセッサ
Mac OS X 10.2.6 ／10.3 日本語版	Windows 2000／XP 日本語版
128 MB 以上の空きメモリ (256 MB 以上を推奨)	128 MB 以上の空きメモリ (256 MB 以上を推奨)
解像度 800 x 600、8 ビット (256 色) 以上を表示可能なカラーモニタ	解像度 800 x 600、8 ビット (256 色) 以上を表示可能なカラーモニタ
200 MB 以上のハードディスク空き容量	200 MB 以上のハードディスク空き容量
CD-ROM ドライブ	CD-ROM ドライブ

再生環境（プロジェクタ／Shockwave Player）

Mac OS 9.2 - Classic	Windows 98
Apple Mac OS 9.2 日本語版	Windows 98 日本語版
Apple PowerPC G3 プロセッサ	Intel Pentium II 以上のプロセッサ
64MB 以上の空きメモリ	64MB 以上の空きメモリ
Microsoft Internet Exploer 5.1 日本語版	Microsoft Internet Explorer 6 sp 1、5.5 sp 2、5.01 日本語版、Netscape 7.1 日本語版
Mac OS X	**Windows 2000**
Apple Mac OS 10.1.5、10.2.6、10.3 日本語版	Windows 2000 日本語版
Apple PowerPC G3 プロセッサ	Intel Pentium III 以上のプロセッサ
128MB 以上の空きメモリ	64MB 以上の空きメモリ
Microsoft Internet Exploer 5.2 日本語版以上、Netscpae 7.1 日本語版、Safari 日本語版	Microsoft Internet Explorer 6 sp 1、5.5 sp 2、5.01 日本語版、Netscape 7.1 日本語版
	Windows XP
	Windows XP 日本語版
	Intel Pentium III 以上のプロセッサ
	64MB 以上の空きメモリ
	Microsoft Internet Explorer 6 sp 1、5.5 sp 2、5.01 日本語版、Netscape 7.1 日本語版